



Die starken **Bambuskanonen** werfen Gegner zurück und sind gut für die Verteidigung.



Am Rand unseres Reichs sind unsere Schiffe auf eine **fremde Rasse** gestoßen.

Nach den Spartiaten kommen jetzt die Mongolen – mit denselben Schwächen.

The Golden Horde

Der mongolische Herrscher Batu Khan hat ein Problem: Er will in Russland einmarschieren, braucht aber jemanden für die Drecksarbeit – natürlich Sie. Im Echtzeit-Strategiespiel **The Golden Horde** benötigen aber auch die Kreuzritter und die Russen Ihre Führung. Obwohl die Schicksale aller Völker miteinander verwoben sind, bauen die drei Kampagnen nicht aufeinander auf. Wie im Quasi-Vorgänger **Ancient Wars: Sparta** fehlt daher eine epische Geschichte, die Handlung plätschert dahin. Auch Technik und Spielprinzip sind vom etwa ein Jahr alten Vorbild übernommen. Wie gewohnt sammeln Arbeiter Ressourcen (Holz, Metall, Waffen) und errichten Gebäude. Die Besonderheit betrifft hingegen die Kampfeinheiten: In **The Golden Horde** stellen Sie in einem einfachen Editor selbst Kämpfer zusammen, indem Sie Ihren Arbeitern ge-

fundene oder in der Schmiede produzierte Schilde und Waffen in die Hände drücken. Jede Armee passen Sie so an Ihre bevorzugte Spielweise an. Sie dürfen die Truppen sogar direkt auf dem Schlachtfeld umrüsten. Die Einheiten steigen mit der Zeit im Level auf, zwei Lieblingskämpfer dürfen Sie in die nächste Mission mitnehmen. Der größte Kritikpunkt des Vorgängers trifft auch auf **The Golden Horde** zu: die KI. So lassen sich etwa viele Gegnergruppen einfach zermürben, indem Sie immer wieder Blitzattacken starten und sofort wieder fliehen. Trotz allem sind die Missionen gut gelungen, optionale Ziele und einige Schleichpassagen bringen Abwechslung. **YCH**

THE GOLDEN HORDE		
GENRE	Echtzeit-Strategie	USK ab 12 Jahren
HERSTELLER	World Forge / Jowood	
CA. PREIS	30 Euro	
ANSPRUCH	Fortgeschrittene, Profis	
MINIMUM	2,4 GHz, 1,0 GB RAM	
PREIS/LEISTUNG	Gut	

Nicht Gold, aber Bronze

Yassin Chakhchoukh: Ich habe dem Khan nur zu gern meine Dienste erwiesen. Die Idee mit dem Einheiten-Editor war bereits im Vorgänger originell, die Grafik allerdings nicht. Kein Wunder also, dass der Mongolenfeldzug nun technisch veraltet daherkommt. Nur die netten Physikeffekte, etwa wenn ein Gebäude in sich zusammenfällt, können überzeugen. Auch ohne grafisches Feuerwerk bleibt immer noch ein gutes, wenn auch kein sehr gutes Strategiespiel.



redaktion@gamestar.de

Die Astronomie weiß: Das Weltall ist größtenteils öde. Dieses Spiel auch.

Lost Empire Immortals

Die Unsterblichen (»Immortals«) Enais und Bythos haben ihr riesiges Sternenreich (»Empire«) im Götterkrieg verloren (»Lost«). Nun lassen sie sechs sterbliche Rassen Stellvertreterkriege führen. Sie schlüpfen im Runden-Strategiespiel **Lost Empire: Immortals** in die Rolle eines dieser Völker, die sich nur durch das Raumschiff-Design und drei Spezialtalente unterscheiden. Weil die Galaxien gigantisch groß sind, verbringen Sie die ersten Spielstunden ausschließlich mit Expansion; frisch besiedelten Systemen geben Sie eine Funktion vor (etwa Farmplanet oder Minenkolonie), um Mikromanagement müssen Sie sich nicht kümmern. Den Rohstofffluss in Ihrem Reich bestimmen Sie mit wenigen Schiebereglern und leiten so zum Beispiel Geld in die Forschung um. Dort entdecken Ihre Wissenschaftler unzählige Technologien. Mit erforschten Bauteilen stellen Sie

eigene Schiffsdesigns zusammen und führen Flotten in Schlachten, deren Ausgang der Computer berechnet. Auf Wunsch dürfen Sie sich den Gefechtsverlauf als schlichte 3D-Sequenz anschauen, eingreifen können Sie nicht. Ab und zu tauchen die Götter Enais oder Bythos auf und stellen unkreative Aufgaben wie »Vernichte Volk X«. Mit den anderen Rassen dürfen Sie recht komplexe diplomatische Verhandlungen führen, die an Unlogik krankt. Einen von uns vorgeschlagenen Handelsvertrag wollten die Kristallwesen zum Beispiel nur gegen Zahlung von 36.000 Mineralien akzeptieren. Wir boten 570. »Uns scheint 250 ein guter Preis zu sein«, antworteten sie. Wir schlugen ein. **CS**

LOST EMPIRE: IMMORTALS		
GENRE	Rundenstrategie	USK ab 12 Jahren
HERSTELLER	Pollux Gamelabs / Paradox	
CA. PREIS	30 Euro	
ANSPRUCH	Fortgeschrittene, Profis	
MINIMUM	1,8 GHz, 512 MB RAM, 3D-Karte	
PREIS/LEISTUNG	Gut	

Schläfrig im Weltraum

Christian Schmidt: Ich spiele seit 15 Jahren Weltraumspiele, ich kenne das Genre. Bei **Lost Empire** komme ich auf keinen grünen Zweig: Selbst bei aggressivster Expansion treffe ich bald auf Feindflotten, die meine Schiffchen wie Weltraumschrott zerquetschen. Dem voran geht ereignislose All-Siedelei, die sich über wachsende Zahlen und Balken abspielt – dröger Genre-Standard. Forschung und Raumschiffbau machen Spaß, der Rest verkommt zu einschläfernder Klick-Routine.



christian@gamestar.de

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
▶ Quicklink: 4395

Win Vista 32 Bit
- läuft

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
▶ Quicklink: 4692
- Infos zum Spiel
▶ Quicklink: 4693

Win Vista 32 Bit
- läuft